TABLE DES MATIÈRES

02 HISTOIRE
04 AVANT DE COMMENCER
05 MISE À JOUR
06 LICENCE
07 NOUVELLES CARTES
08 NOUVELLES CAPACITÉS
09 MENU PRINCIPAL
10 OPTIONS
11 PARAMÈTRES ANIMATION INDIVIDUELLE
12 ÉCRAN DE DUEL
13 AFFICHAGE STATUT
14 RALENTIS
15 EN LIGNE
16 L'ÉQUIPE DU JEU

Histoire:

Le Grand Fléau

Le ciel se déchira, la terre gronda et le Grand Fléau envahit le monde.

Le Roi fut saisi de stupeur, ses vassauxcédèrent au vice et le peuple se perdit dans une vie de débauche.

Une ère sombre venait de commencer.

On retira les cloches des églises où l'on vénérait l'ancien Dieu. Les prêtres, gardiens de la moralité, furent massacrés pour hérésie dans d'atroces souffrances.

On construisit un barrage pour assécher la rivière du monastère en l'honneur du Dieu élémentaire.

Les moines, contraints de boire les eaux stagnantes et pestilentielles de la rivière qui empoisonnaient leurs entrailles, connurent une longue et douloureuse agonie.

L'église qui adorait le seul vrai Dieu, Parmus, fut proclamée religion unique.

Craignant un génocide, la population n'eut d'autre choix que de se prosterner devant ce Dieu inconnu.

La Monarchie Til Vorg

Dépourvus de vie, d'âme et donc de pitié, les biolithes persécutaient sans distinction toute forme de vie.

Ils massacraient les humains.

Les bêtes sauvages.

Les elfes.

Les prêtres.

Les paysans.

La monarchie jadis prospère qui régnait sur ce royaume verdoyant s'éteignit.

Le Roi Pape, ancien chef respecté, et les Enfants de la Forêt qui bénéficiaient de sa protection furent ensuite dispersés dans le vaste monde.

Même les orcs, pourtant rompus à tous les visages du mal, ne purent échapper à

l'oppression brutale menée par les biolithes et s'enfuirent au plus profond de la Forêt noire.

Connus dans les bois pour leurs actes haineux, ils se trouvèrent eux aussi sans défense face aux biolithes.

Les orcs se réfugièrent au plus profond de la forêt, où ils rencontrèrent la descendante d'un Saint.

Malheureusement, cette dernière avait perdu la mémoire et ne savait rien de ses origines et de son immense potentiel.

Tout espoir était perdu, laissant place à une détresse profonde et infinie.

La poignée de survivants finit par capituler sur la terre dévastée.

Pendant ce temps, le Roi Pape était toujours à la recherche d'un moyen de combattre les biolithes.

Le Roi était convaincu que Dieu ne saurait tolérer de telles atrocités

La Monarchie tritonide

Sous le règne de la Reine usurpatrice, la nation sombra encore un peu plus dans le chaos après l'apparition des biolithes.

Le cours de la rivière fut dévié.

L'eau devint stagnante et croupie.

L'église prit le contrôle du gouvernement en manipulant la Reine usurpatrice et terrorisa la population avec les biolithes.

Ceux qui vénéraient Dieu et se rebellaient contre les biolithes étaient systématiquement tués, ainsi que leurs protecteurs et les membres de leur famille.

Les eaux de la nation se troublèrent, dégageant une odeur de sang tenace et

nauséabonde.

Les derniers survivants aspiraient désespérément à la paix. Les autres étaient laissés gisants sur le sol, leur corps livré à la décomposition

sur le bas-côté de la route.

Décidé à redresser la situation, un Amiral clairvoyant décida de mener une guerre pour sauver son peuple.

Malheureusement, ses efforts étaient dérisoires face à la puissance des biolithes.

Il fut englouti dans un torrent du destin, assassiné par un inconnu alors qu'il était à la merci du courant.

La Reine usurpatrice fit passer le meurtre pour l'acte d'un hérétique et organisa des funérailles grandioses pour l'amiral.

Cependant, les Enfants de l'Eau savaient la vérité.

Le règne de la Reine était une imposture.

Sentant qu'elle perdait le soutien de son peuple, la Reine imposa un nouveau rite pour le salut

de la population. Les hérétiques devaient être plongés dans une fontaine ensorcelée pour recevoir le « baptême » de l'eau.

Personne n'en ressortait jamais vivant.

Au nom du seul vrai Dieu, les victimes étaient réduites en mana et devenaient des gouttes de vie pour les biolithes.

Les moines priaient pour le flot incessant des vies perdues qui quittaient le monde des mortels.

Ils priaient pour le retour de la courageuse Reine de l'Eau et l'apaisement des âmes des Enfants de l'Eau, noircies de désespoir…

La République de Val na Vos

La terre était gorgée du sang des innocents.

La malédiction, portée par le vent de la nuit, se répercutait jusqu'aux confins de l'inhospitalier Désert de Verzar.

La pureté d'un cimetière d'albâtre blanc fut entachée du sang du peuple.

L'indignation silencieuse de ses sujets éveilla le Roi endormi.

Fin stratège et puissant sorcier, le Roi Revenant Novogus fut ramené à la vie par le sang versé.

Ce furent les troupes de morts-vivants qui saluèrent le retour du Roi sorti de son long sommeil.

Le Roi quitta sa tombe, leva son bras décomposé et proclama la restauration de la dynastie des morts-vivants : la Dynastie Novogus.

Ne craignant pas la mort, le Roi brandit l'étendard de l'opposition à Scion, son ancien maître.

Doué de la vie éternelle, le Roi de la Terre était plongé dans une profonde réflexion.

Pour provoquer un combat contre Scion et sa puissance divine, il devait disposer d'une puissance considérable.

Le Roi mena alors un rite depuis longtemps oublié, la Litanie du salut, mais le résultat produit ne fut pas celui escompté.

Au lieu d'invoquer le Saint Val na Vos, il fit ressurgir un dieu mort-vivant.

Le Roi de la Terre était cependant prêt à saisir toute opportunité.

Il n'avait plus d'autre choix.

Il réfléchit à la situation.

Il ne faisait aucun doute qu'il s'agissait d'une puissance véritable.

Il nomma ce dieu impie Gardien des tombes et s'engagea avec lui sur le champ de bataille pour prendre la vie de Scion.

Pendant ce temps, le monde et les Enfants de la Terre refusaient de baisser les bras.

Après de longues années, le descendant du Roi fondateur de la nation était de nouveau apparu.

Afin de protéger la nation et les Enfants de la Terre, et de ramener la paix dans le monde.

Histoire:

L'Empire de Dhees

Les biolithes et leur Roi savaient que le Shaman nourrissait des desseins de plus en plus sombres.

Avide de destruction, de chaos et de désespoir, le Shaman finit par désirer brûler la terre qui l'avait vu naitre.

Le Roi des biolithes mit le Shaman à son service, puis lui donna la vie éternelle et un solide corps biolithe.

A la vue des brûlés cherchant le salut et des magnifiques édifices réduits en cendres, le Shaman fut enivré par sa propre puissance - la puissance biolithe qui dépassait largement l'entendement des humains.

Mais ces méthodes n'étaient pas du goût de tous.

La Pyrosorcière des Plaines de Freedonia comptait bien s'opposer au Shaman.

Au cours de sa longue vie qui s'étendait sur plusieurs millénaires, la Pyrosorcière avait été témoin de la guerre entre Scion et Junon et ne pouvait ignorer le désir ardent de domination qui animait les biolithes.

Pour maîtriser le feu qui menaçait de consumer le monde jusqu'à sa disparition, La Pyrosorcière décida de rendre visite au Devin Vizak.

Elle se sentit dans l'obligation de convaincre le Devin Vizak d'intervenir, lui qui observait le monde depuis son origine et veillait à son équilibre.

Cependant, le Devin Vizak refusa :

« Cette vie mortelle doit être l'œuvre des mortels eux-mêmes. »

La Pyrosorcière ignora son conseil.

Le monde était à ses yeux au bord de la destruction.

Pour la première fois depuis la nuit des temps, ils suivirent chacun leur propre chemin afin de protéger les Enfants du Feu.

La révélation du Devin Vizak

Le Roi des biolithes avait infesté le monde de ses machines froides et sans couleur.

Considérant la magie comme une hérésie visant à tromper la population, il la prohiba.

« Ceux qui dénonceront les sorciers seront récompensés »

Dupés par les mots du Roi, certains livrèrent de nombreux sorciers aux biolithes.

Les têtes décapitées des sorciers exécutés arbitrairement bordaient les enceintes du Château biolithe.

Les sorciers craignaient pour leur vie, victimes d'une persécution implacable et sans précédent. Ils s'enfuirent à l'Académie des arts obscurs et sacrés et s'y terrèrent, formulant d'innombrables malédictions en attendant le début d'une nouvelle ère.

Le Grand Fléau avait fait sombrer le monde dans la décadence et avait privé les êtres humains de leurs émotions.

L'Armée blanche, qui tentait de libérer le monde de ses souffrances, fut aperçue ici et là.

Certains se réjouissaient, considérant cette nouvelle comme le second avènement du sacré, mais le désespoir était trop profondément ancré dans l'esprit de la population et nombreux étaient ceux qui aspiraient à une trêve.

Jour et nuit, des voix tintées de douleur, de rancune et de malheur s'élevaient de tous les continents.

Le Devin Vizak, dont l'existence était plus proche de celle de Dieu que de celle des hommes, pleurait sur la souffrance du peuple.

Mais le Devin Vizak entendait également de nombreuses voix qui parvenaient miraculeusement à échapper au contrôle des biolithes.

En réponse à ces prières ferventes, le Devin Vizak livra une révélation divine.

Consacrez les prochains jours à bâtir les cinq maisons.

Bâtissez « Deuil » pour ceux qui prennent les armes.

Bâtissez « Okunada » pour ceux qui offrent leurs prières.

Bâtissez « Sanavaan" pour ceux qui dépérissent dans le néant.

Bâtissez « Alchaera » pour ceux qui génèrent la vie à partir du néant.

Bâtissez « Urmspa » pour les martyrs.

Un sauveur apparaitra peut-être et rétablira la paix dans le monde.

Ceux qui avaient gardé la foi furent inspirés par ce message et poussèrent des acclamations retentissantes.

« Demain »

« Le monde »

« Notre vie »

« Pour survivre »

« Une puissance encore plus considérable »

« Le libérateur ! »

AVANT DE COMMENCER

La terminologie suivante est utilisée en référence aux produits THE EYE OF JUDGMENT™ présents dans ce manuel.

THE EYE OF JUDGMENT™: BIOLITH REBELLION PAQUET 1

C'est le jeu de base disponible en magasin. "THE EYE OF JUDGMENT™" fait référence au jeu en général et à l'environnement nécessaire pour jouer. "Paquet 1" fait référence à l'ensemble qui contient le manuel d'instructions, le tapis de jeu etc. ou aux cartes et règles du paquet 1.

THE EYE OF JUDGMENT™: BIOLITH REBELLION PAQUET 2

"Paquet 2" fait référence au jeu en version : 02.00 (ou ultérieure) utilisant la mise à jour de THE EYE OF JUDGMENT™ disponible par la fonction mise à jour du réseau.

☑ Le disque du paquet 1 est nécessaire pour utiliser le paquet 2.

THE EYE OF JUDGMENT™: BIOLITH REBELLION PAQUET.3

"Paquet 3" fait référence au jeu en version : 03.00 (ou ultérieure) utilisant la mise à jour de THE EYE OF JUDGMENT™ disponible par la fonction mise à jour du réseau. [La version couverte par ce manuel concerne le "paquet 3"].

☑ Le disque du paquet 1 est nécessaire pour utiliser le paquet 3.

Partie normale

Ce manuel couvre les changements et les ajouts apportés par le paquet 3. Pour apprendre les règles et les contrôles de base du jeu, veuillez consulter le manuel d'instructions fournit avec le paquet 1. Pour les informations concernant les changements et les ajouts du paquet 2, consultez le manuel du paquet 2.

☑ La fonction "Initiation" accessible à partir du Menu Principal ne couvre pas les changements du paquet 2 ou 3. Consultez ce manuel et celui du paquet 2 en plus de "l'Initiation".

☑ Le manuel du paquet 2 est disponible au téléchargement sur la page consacrée à THE EYE OF JUDGMENT™ sur PlayStation.com : (http://fr.playstation.com/games-media/games/detail/item71135/The-Eye-of-Judgment/)

Changements et ajouts apportés par le paquet 3

- 100 nouvelles cartes de créatures et de sorts p.7
- Afin de pouvoir utiliser les nouvelles cartes pendant vos parties, une licence et le jeu de cartes du paquet 3 (vendues séparément) sont nécessaires p.6
- Ajout de bonus. p.9
- Ajout de paramètres pour les animations détaillées. p.10
- Ajout du menu pause pendant les ralentis. p.14
- Ajout de phrases préparées pour les messages en ligne pendant les duels. p.15
- Modification des informations à l'écran et des commandes.
- Ajout de la compatibilité avec les trophées.

Trophées

Les trophées sont attribués lorsque vous accomplissez certaines tâches pendant vos parties avec le paquet 3. Pour en apprendre davantage sur les trophées, ouvrez [Réseau] sur le menu d'accueil de la PLAYSTATION®3 et sélectionnez [Manuel en Ligne], ou utilisez un ordinateur pour accéder à http://manuals.playstation.net/document/fr/ps3/current/game/trophy.html et consultez le guide d'utilisateur (manuel en ligne).

MISE À JOUR

À propos de la mise à jour

Après le 16 octobre 2008, THE EYE OF JUDGMENT™ passera à la version : 03.00 même si une licence du paquet 3 n'a pas été installée. Une fois la mise à jour disponible, le jeu en ligne ne sera possible que si vous utilisez la dernière version du jeu.

Consultez la prochaine section pour plus d'informations concernant la marche à suivre pour mettre à jour THE EYE OF JUDGMENT™.

- La simple mise à jour logicielle ne donne pas accès aux fonctionnalités du paquet 3. Afin d'utiliser les 100 nouvelles cartes et les autres fonctionnalités, vous devez installer une licence du paquet 3.
- En fonction de la sortie de la mise à jour, le jeu peut passer à une version ultérieure à la version : 03.00.

Mise à jour vers la version : 03.00 ou ultérieure

1. Lancez THE EYE OF JUDGMENT™

Insérez le disque du paquet 1 dans le système avec une connexion au PlayStation®Network active puis lancez THE EYE OF JUDGMENT™.

2. Commencez la mise à jour

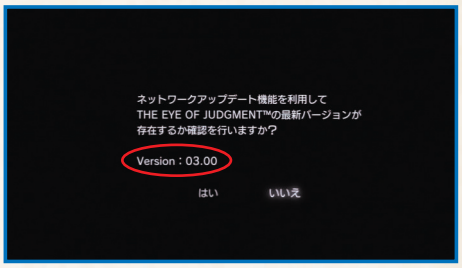
Choisissez OUI à l'écran Vérification de version. Pour commencer tout de suite la mise à jour, appuyez à nouveau sur OUI

Une fois que la mise à jour commencée, les nouvelles données sont automatiquement téléchargées et installées.

3. Vérification de version

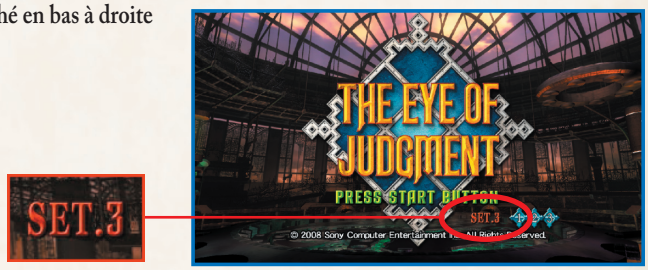
Assurez-vous que l'écran de Vérification de version indique version : 03.00.

- ☑ En fonction de la mise à disposition de la mise à jour, le jeu peut passer à une version ultérieure à la version : 03.00



Vérification de la mise à jour du paquet 3

Une fois le jeu passé au paquet 3, vous pourrez voir "Paquet 3" affiché en bas à droite sur l'écran-titre.



LICENCE

Acheter et installer une licence du paquet 3

Vous pouvez acheter une licence du paquet 3 sur le PlayStation®Store. Suivez les instructions ci-dessous pour acheter et installer une licence du paquet 3. La licence active les 100 nouvelles cartes, et ajoute les nouvelles fonctionnalités du paquet 3.

1. Connectez-vous au PlayStation®Network

Ouvrez le PlayStation®Network à partir du menu d'accueil de la PLAYSTATION®3, puis choisissez "Connexion" pour vous connecter au PlayStation®Network. Connectez-vous avec un compte principal pour pouvoir acheter une licence du paquet 3.

Pour créer un nouveau compte PlayStation®Network, ouvrez le PlayStation®Network à partir du menu d'accueil de la PLAYSTATION®3, puis choisissez S'inscrire au PlayStation®Network, et suivez les indications à l'écran.

2. Achetez une licence du paquet 3 sur le PlayStation®Store

Choisissez PlayStation®Network à partir du menu d'accueil de la PLAYSTATION®3, et continuez vers le PlayStation®Store.

Achetez une licence du paquet 3 sur le PlayStation®Store pour télécharger les données d'installation de la licence du paquet 3.

3. Installer la licence du paquet 3

Une fois le téléchargement effectué, choisissez Jeu sur le menu d'accueil de la PLAYSTATION®3, puis choisissez Licence du paquet 3 de THE EYE OF JUDGMENT™ pour installer la licence du paquet 3.

Vérification de licence

Une fois la licence du paquet 3 correctement installée, vous verrez un "3" en bas à droite de l'écran-titre.

☑ Pour vérifier les licences que vous possédez, regardez en bas à droite de l'écran-titre. Les licences des paquets "1", "2" ou "3" sont indiquées respectivement par des "1", "2" ou "3".

Que se passe-t-il si je n'ai pas acheté de licence du paquet 2 ?

La licence du paquet 3 peut s'acheter sans avoir acheté de licence du paquet 2. Néanmoins, ne pas avoir de licence du paquet 2 limitera les options de jeu :

- Impossibilité d'utiliser les 100 cartes du paquet 2.
- Impossibilité d'obtenir certains trophées.

☑ Une licence du paquet 3 achetée seule sans licence du paquet 2 activera certaines fonctions du paquet 2, comme les options "Type gestion Deck" et la sauvegarde des ralentis.

Les duels en ligne avec des joueurs ne possédant pas de licence du paquet 3

Même après avoir installé une licence du paquet 3, les duels en ligne contre les joueurs qui n'ont pas encore installé la licence du paquet 3 seront toujours possibles.

Néanmoins, peu importe si le joueur possède une licence du paquet 3 ou non, une version mise à jour de THE EYE OF JUDGMENT™ est nécessaire pour le jeu en ligne (p.5).

NOUVELLES CARTES

Cartes du paquet 3

Le paquet 3 introduit 100 nouvelles cartes et plusieurs nouvelles capacités.
Les nouvelles capacités sont mises entre parenthèses. Consultez la p.8 pour plus d'informations concernant les nouvelles capacités du paquet 3.

☑ Afin d'utiliser les nouvelles cartes pendant le jeu, une licence et le jeu de cartes du paquet 3 (vendues séparément) sont nécessaires.

Nouvelles Cartes de Créatures (exemples)

Élément pyrique

L'armée du feu a toujours été synonyme d'attaques mortelles et de capacité à se multiplier. Maintenant, grâce à l'ajout d' *[une capacité à déplacer les créatures cibles sur un autre territoire], de l' [Interception], et [une capacité permettant d'augmenter le nombre des attaques des créatures cibles],* les disciples des flammes dominent le plateau grâce à une mobilité supérieure

Élément aquatique

L'armée de l'eau est passée maîtresse dans le déploiement et l'esquive, et dorénavant, grâce aux nouvelles capacités comme la *[capacité de regarder la première carte de la bibliothèque]*, la *[capacité d'annuler la dernière action de l'adversaire ou de lancer un sort]*, et la *[capacité de changer l'affiliation des créatures cibles]*, elle a gagné de nouveaux moyens de prémonition en duel.

Élément terrestre.

L'armée de la terre, avec sa défense et ses capacités de contrôle exemplaires, a gagné de nouvelles forces stratégiques grâce au *[Retournement]*, à une *[capacité de gain de mana]*, et *[une capacité permettant d'exercer des effets spéciaux sur certaines créatures alliées]*. Les nouvelles forces de la terre changeront les territoires en avant-postes fortifiés.

Élément sylvestre

TL'armée sylvestre, connue pour ses capacités d'affaiblissement dévastatrices et ses créatures robustes, a gagné de nouvelles options stratégiques concernant les capacités à base de formation *[une capacité donnant des bonus de points de vie aux créatures cibles]*, l' *[Invisibilité]*, et *[une capacité qui permet à une créature d'attaquer juste après qu'une autre créature a attaqué]*.

Élément biolithe

L'armée des Biolithes est connue pour sa puissance destructrice et créatrice, et maintenant, grâce à *[une capacité permettant de créer une nouvelle créature en plaçant une créature par-dessus une autre], [une capacité de choisir une créature sur le territoire et la rapporter dans la main de son propriétaire]*, et *[une capacité pour augmenter le statut sous certaines conditions]*, une seule carte peut définir le concept d'un deck tout entier et dominer les adversaires.

Aucun élément

Junon vient d'arriver sur terre, et commande ses forces divines pour infliger le châtiment aux pêcheurs. Le pouvoir divin d' *[une capacité à détruire les créatures cibles]* purifie le monde en bannissant les créatures dociles vers l'au-delà.

Nouvelles Cartes de Sorts (exemples)

Rituel

De nouveaux sorts stratégiques vous aident à mettre en marche des concepts de deck spécialisés.

Conjuration

Des cartes de soutien supplémentaires permettent de nouvelles combinaisons basées sur les formations qui peuvent changer le cours d'une bataille en votre faveur.

Domination

De nouvelles stratégies basées sur les éléments sont possibles avec les sorts de domination qui changent l'élément d'une créature, et avec "Infestation biolithe (#307)", qui éteint le pouvoir des Éléments primaires.

Sorcellerie

De nouvelles sorcelleries permettent la domination du plateau, comme "Proclamation de Vizak (#309)", qui transforme une seule créature en machine à attaques magiques.

NOUVELLES CAPACITÉS

Nouvelles Capacités

Les capacités suivantes sont introduites dans le paquet 3. Certaines capacités ne peuvent être utilisées que par des créatures d'un élément précis. Cet élément est indiqué entre parenthèses à la fin de la description de la capacité.

Description

Une capacité qui cible les créatures ne pouvant être sacrifiées. (Élément pyrique)

Une capacité donnant des points de vie supplémentaires aux créatures cibles.

Une capacité qui crée une nouvelle créature en plaçant une deuxième créature par-dessus la première. (Élément biolithe)

Une capacité pour augmenter le statut sous certaines conditions.

Une capacité pour augmenter le nombre d'attaques des créatures cibles. (Élément pyrique)

An ability of decreasing status under certain circumstances. (Biolith element)

Une capacité pour diminuer le statut sous certaines conditions. (Élément biolithe)

Une capacité qui ajoute des conditions spéciales pour invoquer au Mal d'invocation.

Une capacité permettant de déplacer les créatures cibles sur un autre territoire. (Élément pyrique)

Une capacité empêchant aux créatures cibles de bouger ou de tourner.

Une capacité pour changer le statut au lieu d'infliger des dégâts.

Une capacité permettant de voir la main de votre adversaire. (Élément sylvestre)

Une capacité permettant de changer l'affiliation des créatures cibles. (Élément aquatique)

Jugement : les deux joueurs offrent la première carte de leurs bibliothèques à l'Œil pour le Jugement. (Élément aquatique)

Une capacité pour annuler l'action de l'adversaire ou lancer un sort.

Une capacité pour infliger des dégâts sous certaines conditions.

Une capacité permettant de détruire les créatures cibles (Aucun élément).

Une capacité pour réduire de moitié les points de vie de la créature cible.

Une capacité donnant la Rapidité aux créatures cibles. (Élément pyrique)

Une capacité permettant de voir la première carte d'une bibliothèque. (Élément aquatique)

Une capacité qui permet à une créature d'attaquer juste après qu'une autre créature a attaqué. (Élément sylvestre)

MENU PRINCIPAL

Changements apportés au Menu Principal

Les changements et/ou ajouts suivants ont été apportés au Menu Principal.

Arène

Des paramètres d'animation ont été ajoutés aux animations de combat sur l'écran d'options de jeu. Après avoir ajusté les paramètres d'animation, elles seront jouées en fonction des paramètres sélectionnés dans "Paramètres animations" dans le menu "Options" du "Menu Principal".

Les paramètres d'animation avancées peuvent être changés non pas par l'écran des options de jeu, mais en utilisant "Paramètres animations", accessible dans les "Options".

Pour plus informations concernant les paramètres d'animation, veuillez consulter la p.10.

Profil des cartes

Les profils des cartes sont disponibles pour les cartes supplémentaires du paquet 3.

☑ Afin de consulter les profils des cartes, une licence et le jeu de cartes du paquet 3 (vendues séparément) sont nécessaires.

Constructeur de deck

Un nouveau deck qui se sert des cartes ajoutées par le paquet 3 est ajouté au constructeur de deck.
"Affiliation" a été ajoutée comme catégorie dans le "Menu de tri" sur l'écran "Édition de deck".

☑ Afin de jouer avec les nouvelles cartes, vous devez posséder une licence et le jeu de cartes du paquet 3 (vendues séparément).

Jugement

Les cartes du paquet 3 peuvent servir dans le mode Jugement.

☑ Afin d'utiliser les nouvelles cartes dans le mode Jugement, vous devez posséder une licence et le jeu de cartes du paquet 3 (vendues séparément).

En ligne p.15

Nouvelles fonctionnalités ajoutées aux ralentis. Phrases préparées ajoutées à la messagerie texte.

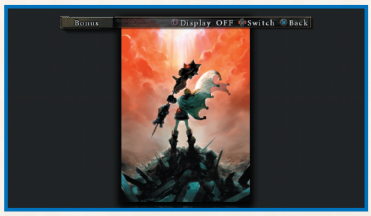
Options p.10

Paramètres animation ajouté.

Bonus material

Une nouvelle fonctionnalité, Bonus, a été ajoutée
Sélectionnez cette fonctionnalité pour lire l'histoire de THE EYE OF JUDGMENT™ et afficher des illustrations.
Utilisez les touches directionnelles pour faire un choix, et appuyez sur la touche ◉ pour confirmer la sélection.

☑ Vous devez posséder une licence du paquet 3 pour accéder aux bonus.



OPTIONS

Changements/Ajouts aux Options

"Paramètres animation" a été ajouté aux "Options" dans le "Menu Principal".

"Paramètres animation" permet d'ajuster les options d'animation pendant les duels et les ralentis. En fonction des paramètres, ACTIVER/DÉSACTIVER l'animation peut être déterminé par rapport à la rareté de la carte.

Paramètres touche R2

Servez-vous de "Paramètres touche R2" pour déterminer quelle animation sera jouée si vous appuyez sur la touche R2 avant que l'animation ne commence

Les paramètres permettent d'activer ou de désactiver certaines animations de combat et de sort en appuyant sur la touche R2.

Note : si les paramètres de la touche R2 sont les mêmes que les "Paramètres animation combat" et "Animation sort", la touche R2 n'aura aucun effet sur l'animation.

Paramètres animation créatures

Activez ou désactivez les animations des créatures lorsqu'elles sont invoquées pour la première fois sur un territoire, et quand elles sont inactives sur le plateau.

Paramètres animation combat

Activez ou désactivez les animations pour les combats de créatures.

Paramètres animation chant

Activez ou désactivez le chant des sorts (lorsque le sorcier apparaît et chante un sort).

Paramètres animation sort

Activez ou désactivez l'animation de l'effet du sort.

Temps affichage fenêtre deck

Paramétrez la durée d'affichage de la fenêtre du deck pendant les ralentis.

Exemple de paramètres et leurs effets

Paramètres animation individuelle p.11

Vous pouvez paramétrer des cartes individuellement.

- Paramètres animation créature
- Paramètres animation combat
- Paramètres animation chant
- Paramètres animation sort

☑ Une licence du paquet 3 est nécessaire pour modifier les paramètres d'animation individuelle.

Défaut

Servez-vous de cette option pour remettre les paramètres d'animation à zéro. Cette option ne modifie pas les paramètres d'animation individuelle.

OK

Sauvegarde les modifications de paramètres.
Les changements des paramètres d'animation ne seront pas sauvegardés si vous fermez le menu sans appuyer sur OK.

.

Paramètres touche R2 : R2 OUI	Paramètres animation individuelle : OUI	Autres paramètres : NON

Seules les cartes activées dans paramètres animation individuelle verront leurs animations jouées. Pour montrer les animations de combat ou de sort pour les autres cartes, appuyez sur la touche R2 avant que l'animation ne commence.

Paramètres touche R2 : R2 NON	Paramètres animation individuelle : NON	Autres paramètres : NON

Seules les cartes activées dans paramètres animation individuelle verront leurs animations jouées. Pour annuler les animations de combat ou de sort pour ces cartes, appuyez sur la touche R2 avant que l'animation ne commence.

Paramètres touche R2 : R2 OUI	Paramètres animation individuelle : NON	Autres paramètres : NON

Les animations de combat et de sort ne sont montrées que lorsque la touche R2 est enfoncée avant que l'animation ne commence. Aucune autre animation n'est jouée

PARAMÈTRES ANIMATION INDIVIDUELLE

Paramètres Animation Individuelle

Les paramètres suivants sont applicables individuellement aux cartes. Pour plus d'informations sur chaque paramètre, consultez la p.10.

- Paramètres animation créature
- Paramètres animation combat
- Paramètres animation chant
- Paramètres animation sort

☑ Une licence du paquet 3 est nécessaire pour modifier les paramètres d'animation individuelle.

Ajuster les paramètres d'animation individuelle

1. Ouvrez l'écran paramètres animation individuelle

Ouvrez l'écran paramètres animation individuelle en appuyant sur "Options" sur le "Menu Principal", puis sélectionnez Paramètres animation Paramètres animation individuelle.

2. Fenêtre de sélection

À l'écran paramètres animation individuelle, utilisez les touches directionnelles haut/bas pour choisir une catégorie. Choisissez une fenêtre pour modifier les paramètres des cartes.

☑ Choisissez "cocher tout" ou "décocher tout" pour cocher ou décocher les 310 cartes.

3. Modifier les paramètres carte par carte

Utilisez les touches directionnelles haut/bas pour changer de page, et gauche/droite pour changer de carte. Appuyez sur la touche START pour passer du paquet actuel au début du paquet suivant.

Appuyez sur la touche ◉ pour modifier les paramètres des cartes sélectionnées. Les icônes sur la droite apparaissent au bas de chaque carte pour indiquer le type de paramètre appliqué.

☑ Les paramètres individuels ne peuvent être appliqués qu'aux cartes enregistrées dans le fichier de cartes (en utilisant Profils de carte, etc.)

	Animation créature OUI
	Animation combat OUI
	Animation chant OUI
	Animation sort OUI

4. Sauvegarder les paramètres

Une fois les modifications de paramètres effectuées, appuyez sur la touche × pour sortir de la fenêtre et revenir à l'écran paramètres animation individuelle. Appuyez sur "OK" à l'écran paramètres animation individuelle pour sauvegarder les nouveaux paramètres.

Les modifications des paramètres animation individuelle ne seront pas sauvegardées si vous fermez le menu sans appuyer sur OK.

ÉCRAN DUEL

Changements apportés à l'écran duel

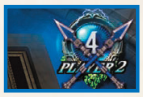
Les changements/ajouts suivants ont été apportés à l'écran duel.

Actions restantes

Lorsque la manette est utilisée pour sélectionner une créature pour qu'elle fasse une action, les actions restantes de cette créature pour ce tour sont affichées

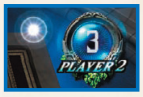
Gain de mana bloqué

Si un joueur ne peut gagner de mana pendant la phase de mana pour ce tour, l'icône affichée sur la droite apparaît au-dessus de la jauge de mana du joueur.



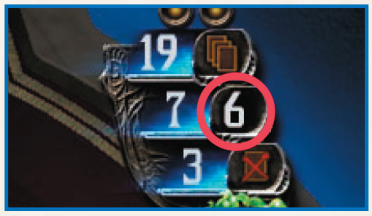
Protection vol de mana

Lorsque le mana d'un joueur ne peut être volé, l'icône affichée ici apparaît en haut de l'écran.



Maximum de cartes en main

Si le nombre maximum de carte change pendant le duel, le nouveau nombre maximum de cartes apparaît sur la gauche et la droite de l'écran.
Si le nombre de cartes dans la main d'un joueur est au-dessus de la limite de cartes à la fin du tour du joueur, il doit enlever des cartes jusqu'à ce que le nombre de cartes atteigne la limite autorisée. Sur l'exemple de droite, le joueur dispose de 7 cartes et le maximum autorisé est de 6, le joueur doit donc enlever 1 carte.



Nouvelles fonctionnalités pour la fenêtre deck

La fenêtre deck indique maintenant le nombre de cartes dans la bibliothèque, le nombre de cartes en main, et le nombre de cartes dans le cimetière.

Menu Statut

Le menu statut est affiché en appuyant sur la touche START.
Pour fermer ce menu, appuyez sur la touche ⊗ au lieu de faire une sélection dans le menu.

Écran d'options

L'écran d'options, accessible en appuyant sur la touche SELECT pendant un duel, est maintenant divisé entre "Info partie" et "Options".

Info partie permet au joueur de vérifier les paramètres de l'ordinateur et les paramètres de jeu, et Options permet de changer les paramètres.

Nouvelle séquences

De nouvelles séquences visuelles sont ajoutées pour "une capacité d'annuler l'action de votre adversaire ou lancer un sort" –1 et Jugement–2.

Consultez le texte informatif en bas de l'écran pendant la séquence visuelle pour les instructions à suivre.

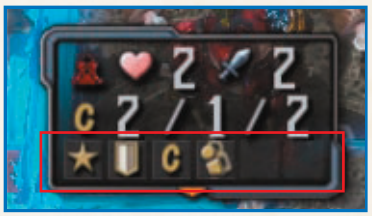
AFFICHAGE STATUT

Changements au Statut territoire

Les changements/ajouts suivants ont été apportés aux indicateurs de Statut territoire.

Paramètre créature

Paramètre créature indique la présence de 6 capacités maximum. Pour vérifier les capacités au-delà de 6, consultez Info caractéristique de la créature.



Info caractéristique

La présence de 6 capacités supplémentaires s'affiche pour chaque créature, pour un total de 18.

Info territoire

Un changement/ajout à l'élément d'un territoire à cause de Territomorph est affiché avec une icône.

Changements apportés à Affichage statut

Six icônes ont été ajoutées aux Infos de statut.

RALENTIS

Changements apportés aux ralentis

Les changements/ajouts suivants ont été apportés aux ralentis.

Paramètres animation combat pour les ralentis

Une sélection de paramètres d'animation a été ajoutée au menu animation combat disponible dans les Options (touche SELECT) pendant un ralenti. Lorsque vous choisissez paramètres animation, l'animation est affichée par rapport aux paramètres de (dans l'ordre) Menu Principal Options Paramètres animations.

Pour changer les paramètres d'animation, n'utilisez pas les options disponibles pendant le ralenti. Au lieu de cela, changer les paramètres disponibles dans les Options du Menu Principal.

Pour plus d'informations sur les paramètres animation, consultez la p.10.

Affichage fenêtre deck pendant les ralentis

Appuyez sur la touche ◉ pendant un ralenti pour ouvrir la fenêtre deck.

Note : pendant certaines séquences visuelles, appuyer sur la touche ◉ n'ouvrira pas la fenêtre deck immédiatement (à ces moments là, "Patientez" apparaît).

Menu START

Pendant un ralenti, appuyez sur la touche START pour afficher le menu d'options suivant.
Les sélections suivantes sont disponibles par le Menu démarrer.

Statut	Montrer statut général
Tour	Indiquer un tour à partir duquel commencer le ralenti ☑ Une licence du paquet 3 est nécessaire pour utiliser le ralenti partiel.
Terminer Ralenti	Arrêter le ralenti du duel

Changements aux données de ralenti

Les infos suivantes ont été ajoutées au fichier d'info pour les données de ralenti.

Pour plus d'informations sur les changements apportés aux données de ralenti pour le mode en ligne, veuillez consulter la p. 15

- Mode duel (Arène, en ligne etc.)
- Joueur/ORDI (Joueur vs ORDI etc.)

MODE EN LIGNE

Changements apportés au mode en ligne

Les changements/ajouts suivant ont été apportés au mode en ligne.

Nouveaux paramètres de sauvegarde de ralenti

Lorsqu'un ralenti est sauvegardé, une fenêtre de paramètres de sauvegarde apparaît. Vous pouvez choisir d'ajouter votre nom en ligne (ID en ligne) aux données sauvegardées.

Pour plus d'informations concernant le fichier texte des données de sauvegarde, veuillez consulter la p.14.

Nouvelle fonctionnalité Envoyer/Accepter Ralenti

Utilisez le menu en ligne pour envoyer et recevoir des ralentis.

Phrases préparées pour les messages

Les phrases préparées peuvent maintenant être utilisées dans les messages dans les salons de discussion, pendant les duels et lorsque l'écran de résultats apparaît.
Les phrases préparées sont automatiquement traduites dans la langue utilisée par chaque joueur.

Envoyer et Recevoir des Ralentis

L'envoie et la réception de ralentis se sert de la messagerie de la PLAYSTATION®3. Pour plus d'informations concernant les messages, allez sur le menu d'accueil de la PLAYSTATION®3 et ouvrez Réseau Manuel en ligne, ou accédez à *http://manuals.playstation.net/document/en/ps3/current/friends/index_msgbox.html* avec un ordinateur et référez-vous au guide d'utilisateur (manuel en ligne).

Envoyer

Il est possible de joindre des ralentis sauvegardés sur le disque dur de la PLAYSTATION®3 à un message envoyé à un autre joueur en utilisant l'ID en ligne. En revanche, il est impossible d'envoyer des ralentis par le menu d'accueil de la PLAYSTATION®3.

Recevoir

Le ralenti joint au message reçu est sauvegardé sur le disque dur de la PLAYSTATION®3. Lorsque vous recevez un message avec un ralenti joint, sauvegardez le ralenti à partir de THE EYE OF JUDGMENT™. Lorsque vous ouvrez un ralenti à partir de THE EYE OF JUDGMENT™, le ralenti joint est automatiquement supprimé du message original. N'oubliez pas de sauvegarder les ralentis importants la première fois qu'ils sont ouverts. Il n'est pas possible de sauvegarder les ralentis sur le menu d'accueil de la PLAYSTATION®3.

Ajout de phrases préparées

Utilisez les phrases préparées comme indiqué ci-dessous.

Les phrases préparées facilitent la communication entre les joueurs de différents pays. Les phrases préparées disposent d'une option présentée sous la forme d'une icône qui suggère "Tu veux discuter ?" à l'adversaire pendant un duel.

- ☑ L'icone d'invitation au chat apparaîtra sur l'écran de l'adversaire peut importe les paramètres de message qu'il a défini.
- ☑ Les phrases préparées ne permettent pas l'envoi rapide de messages répétitifs.

Envoyer des Phrases Préparées

Maintenir la touche L2 enfoncée	Ouvrir/fermer la fenêtre phrases préparées
Touches directionnelles	Choisir une catégorie/phrase
Touche ◉	Envoyer la phrase sélectionnée
Joystick gauche	Déplacer la fenêtre phrase préparée

Crédits

Sony Computer Entertainment Europe

International Development

Producer
Olivier Banal

Senior Producer
Simon Roberts

Project Asset Coordinator
Gunnar Ojem

European Marketing & PR

Product Marketing Director
Mark Hardy

Software Product Manager
Rob Rutter

Head of Product PR
Charlotte Panther

PR Manager
Araceli Perez

Release Manager
Natasha Ramsay

New Release Administrator
Robert Walker

Manual & Packaging

Design
Steve O'Neill

Copywriters
Russell Coburn
Sam Holding

Print Production
Matt Bristow

Packaging Production
Rachel Shotter

First Party Quality Assurance

Head of First Party QA
Dave Parkinson

First Party QA Coordinator
Sarah Shaw

Planning Coordinator
Shaun Leach

Test Manager
Gareth Spencer

Functional Testing Supervisor
Wayne Smith

Functional Testing Lead
Ian McEvoy
Michael van de Waal

Functional Testers
Anthony Weekes
Mark Cooney
Justin Bailey
Martin Adcock
Stephen Wignall
Simon Edwards
Phil Briggs

TRC Testing Supervisor
Paul French

TRC Testing Lead
John Hale

TRC Testers
Kevin McCormack
Daniel Giles
Lee Jones
Don Shallcross
Mark Warburton
John Carter

Localisation test Manager
Nadine Martin

Localisation testing Supervisor
Pauline Brisoux

Localisation Testing Lead
Katharina Scharpf

Localisation Testers
Benoit Provot
Gianni Bianchini
Cesare Silvo
Hendrikje Schewe
Rafael de Vicente
Madeleine Jaoul

Support Services

Supervisor
Anthony Gill

Coordinators
Neil Moran
Andrew Ormandy

QA Technicians
Chris Hopley
Michael Bishop
Barry Fearns

Online QA Lead
Michael Kennedy

Online QA Tester
Nicholas Wilkie

Localisation Services

Manager
Vanessa Wood

Coordinators
Jenni Rees
Nadège Josa
Sandra Raue

Assistant
Kristie Wang

Translation in Games
Kengo Watanabe (Frognation Ltd.)
Ryan Morris (Frognation Ltd.)
Asako Kai (Frognation Ltd.)
Lynn Robson (Frognation Ltd.)

Opening Movie Music

Composed & Produced by
Sergey Kolosov

Special Thanks

Mika Toyama
Yuri Kato

All of THE EYE OF JUDGMENT Development Team

Aurélien Poma

All at SCEE Community Team

Simon Roberts
Gavin Russell
Sean Kelly
Nadège Josa
Mark Valledor
Felice Standifer

Development / Copyrights

Sony Computer Entertainment Inc.

CyberCode™ is a registered trademark of Sony Corporation.

CyberCode™ is a technology developed by Sony Computer Science Laboratories, Inc.

This product uses DynaFont.

DynaFont is a registered trademark of DyanComware Taiwan Inc.

Memory Stick Duo™ is a registered trademark of Sony Corporation.